



PENINGKATAN HASIL BELAJAR PKn MENGGUNAKAN MODEL *ROLE PLAYING* PADA PESERTA DIDIK KELAS V SDN 04/II JAYA SETIA

Abdulah

STKIP Muhammadiyah Muara Bungo

Jalan Rangkayo Hitam Komplek Islamic Centre Muara Bungo

Email: Abdulahmpd63@gmail.com

ABSTRAK

Penelitian ini berawal dari rendahnya hasil belajar PKn di kelas V, kegiatan belajar mengajar terlalu didominasi oleh Pendidik, peserta didik banyak bermalas-malasan mengikuti kegiatan proses belajar, berbicara dengan temannya. Hal ini berdampak pada rendahnya minat belajar peserta didik sehingga pada akhirnya hasil belajar peserta didik kurang memuaskan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan model *role playing* terhadap peningkatan hasil belajar PKn pada peserta didik kelas V di SDN 04/II Jaya Setia tahun ajaran 2019/2020. Jenis penelitian yang dilakukan adalah penelitian tindakan kelas, subyek penelitian seluruh peserta didik kelas V di SDN 04/II Jaya Setia yang berjumlah 36 peserta didik. Teknik pengumpulan data dengan menggunakan observasi, lembar tes hasil belajar dan dokumentasi. Teknik analisis yang digunakan adalah pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Hasil penelitian menggunakan model *role playing* ini menunjukkan peningkatan dalam setiap siklusnya untuk hasil belajar siklus I yaitu 44% dan pada siklus II 78%. Kemudian untuk proses dalam pembelajaran mengalami peningkatan pada siklus I yaitu 74,9% dan siklus II meningkat menjadi 89,7%. Berdasarkan data tersebut menunjukkan penggunaan model *role playing* dapat meningkatkan proses dan hasil belajar PKn di kelas V SDN 04/II Jaya Setia.

Kata Kunci : *Proses, Hasil belajar, Role Playing*

ABSTRACT

This study began with the low PKn learning outcomes in V, teaching and learning activities are too dominated by teachers, many students are lazy about participating in the learning process, talking with their friends. This has an impact on low student learning interest so that ultimately student learning outcomes are less satisfying. This study aims to determine the result of civics learning in grade V students at SDN 04/II Jaya Setia at the year 2019/2020. This type of research is classroom action research, subjects of all fifth grade students at SDN 04/II Jaya Setia totaling 36 students. The technique of inferring the data in this with observation, learning achievement test sheets and documentation. The analysis technique used is qualitative and quantitative approaches. The results of the study using the role playing model showed an increase in each cycle for learning outcomes in cycle I namely 44% and 78% in cycle II. Then the learning process increased in cycle I, namely 74,9% and cycle II increased to 89,7%. Based on these data, it shows that the use of role playing can improve the process and learning outcomes of PKn in grade V SDN 04/II Jaya Setia.

Keywords: Process, Learning Outcomes, Role Playing.

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan kebutuhan mutlak bagi kehidupan manusia yang harus dipenuhi tanpa pendidikan mustahil manusia dapat berkembang secara baik. Pendidikan dapat diartikan sebagai sebuah proses dengan metode- metode

tertentu sehingga orang memperoleh pengetahuan, pemahaman, dan cara bertingkah laku yang sesuai dengan kebutuhan. (Muhibbin 2007:10). Oleh karena itu, pendidikan perlu didapatkan oleh keluarga, masyarakat dan pemerintah, melalui kegiatan bimbingan, pengajaran, dan

latihan, baik yang berlangsung di sekolah dan di luar sekolah. Hal ini dimaksudkan untuk mempersiapkan peserta didik agar dapat memainkan peranan dalam berbagai lingkungan hidup secara tepat dimasa yang akan datang.

Peserta didik dalam kehidupan berbangsa dan bernegara harus dapat mengetahui nilai-nilai dan norma-norma serta prinsip-prinsip yang harus dipatuhi bersama sebagai individu. Sehingga peserta didik paham bagaimana harus bersikap atau berperilaku sesuai dengan kaidah-kaidah atau nilai-nilai serta norma-norma yang telah disepakati bersama sebagai warga negara. Untuk itu sangatlah perlu adanya suatu materi pendidikan yang berorientasi kepada bagaimana upaya

menanamkan prinsip-prinsip, norma serta nilai-nilai tersebut agar terwujud kehidupan berbangsa dan bernegara sesuai dengan apa yang telah disepakati bersama sebagai cita-cita bangsa.

Materi pendidikan yang dimaksud jika dikhususkan bagi bangsa Indonesia yaitu yang dinamakan Pendidikan kewarganegaraan (PKn). Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) merupakan salah satu mata pelajaran wajib yang harus ada dalam setiap jenjang pendidikan yaitu yang dimulai sejak di Sekolah Dasar. Hal ini diharapkan agar setiap jiwa warga negara Indonesia telah memahami nilai-nilai atau norma-norma berbangsa dan bernegara sejak dini. Dengan belajar pendidikan kewarganegaraan

diharapkan setiap warga negara Indonesia tahu hak dan kewajibannya sebagai warganegara, mematuhi norma-norma yang berlaku dalam setiap interaksi sosial serta hal-hal lain yang jadi cita-cita atau tujuan berbangsa dan bernegara.

Pembelajaran PKn haruslah mencakup tiga ranah pembelajaran, yaitu ranah Kognitif (Pengetahuan), ranah apektif (Sikap) dan Psikomotorik (Keterampilan). Pembelajaran PKn di SD akan menjadi suatu pengetahuan, keterampilan, serta penanaman sikap dan nilai bagi peserta didik, jika Pendidik mampu menentukan cara terbaik dalam menyampaikan materi pada mata pelajaran PKn tersebut. Salah satu caranya adalah Pendidik harus mampu dan terampil dalam

memanfaatkan sumber-sumber belajar dan model pembelajaran yang efektif dan efisien yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik. Selain itu Pendidik juga harus melibatkan peserta didik dalam proses belajar mengajar, keterlibatan peserta didik dalam proses belajar mengajar merupakan suatu implementasi dari keaktifan peserta didik dalam proses tersebut. disamping menerima materi pelajaran dari Pendidik peserta didik juga aktif baik dari segi fisik maupun mental sehingga materi yang diajarkan disukai dan dapat dipahami dan dimengerti oleh peserta didik.

Kenyataan dilapangan berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SDN 04/II Jaya Setia pada tanggal 06 Januari 2020

terhadap peserta didik pada saat proses belajar mengajar berlangsung terlihat jelas pada saat proses pembelajaran berlangsung peserta didik banyak yang bermalas-malasan mengikuti kegiatan proses belajar mengajar, banyak yang berbicara dengan temannya, bahkan ada yang bejalan kesana kemari.

Hal ini sesuai dengan hasil wawancara peneliti dengan Pendidik wali kelas V. Beliau menjelaskan bahawa peserta didik kelas V kurang berminat untuk mengikuti kegiatan belajar mengajar pada mata pelajaran PKn. Hal ini dapat diketahui bahwa sebagian besar peserta didik menganggap mata pelajaran PKn merupakan mata pelajaran yang sulit dimengerti, membosankan dan kurang menarik. Anggapan peserta

didik tersebut juga berdampak pada rendahnya minat belajar peserta didik sehingga pada akhirnya hasil belajar peserta didik kurang memuaskan.

Proses belajar mengajar yang baik adalah adanya interaksi antara Pendidik dengan peserta didik. Pendidik sebagai komponen utama dalam proses belajar mengajar harus memperlakukan peserta didik dengan penuh kasih sayang, membimbing peserta didik kearah selalu ingin tahu dan tidak lekas puas dengan hasil yang dicapai. Pendidik harus memberi kesempatan yang cukup kepada peserta didik untuk melakukan sendiri, merasakan sendiri, dan berfikir bebas. Karena Pendidik merupakan pengayom, tempat bertanya, pengarah, pembimbing, fasilitator dan juga

sebagai organisator bagi peserta didik dalam belajar.

METODE

Jenis penelitian yang dilaksanakan adalah penelitian tindakan kelas (PTK). PTK sudah di kenal lama dalam dunia pendidikan. Salim (2015:19) penelitian tindakan kelas adalah penelitian tindakan yang dilaksanakan di dalam kelas ketika pembelajaran berlangsung. Penelitian tindakan kelas dilakukan dengan tujuan untuk memperbaiki atau meningkatkan kualitas yang terjadi di dalam kelas.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu bentuk penelitian yang bersifat refleksi dan kolaborasi dengan menggunakan tindakan-tindakan tertentu agar dapat memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran serta profesionalitas Pendidik secara berkelanjutan. Erpon Ningrum (2014:23). Jenis penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan kelas (PTK) yang dilakukan secara kolaborasi antara Pendidik kelas

dengan peneliti. Artinya peneliti tidak melakukan sendiri, namun peneliti berkolaborasi dengan Pendidik kelas untuk meningkatkan hasil pembelajaran PKn di kelas V SDN 04/II Jaya Setia.

Setting Penelitian

1. Lokasi Penelitian

Penelitian tindakan kelas ini telah dilaksanakan dirumah dengan mendatangkan beberapa anak kelas V SDN 04/II Jaya Setia yang tinggalnya tidak jauh dari sekolah dikarenakan kondisi *covid-19*.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan dua siklus yang mana masing-masing siklus dilakukan 2 kali pertemuan. Siklus I pada tanggal 8 Juni 2020 dan 9 Juni 2020, sedangkan siklus II pada tanggal 12 Juni 2020 dan 13 Juni 2020.

3. Subjek Penelitian

Penelitian pada tahun ajaran 2020 ini dilaksanakan dirumah mengingat bahayanya *covid-19*, peserta didik yang bisa mengikuti pembelajaran

rumahnya berada dekat dengan sekolah berjumlah 9 orang.

Desain Penelitian

Kegiatan pelaksanaan penelitian ini terdiri dari tahapan pelaksanaan pembelajaran yaitu perencanaan, pelaksanaan, pengamatan dan tahapan refleksi. Berikut rancangan penelitian tindakan kelas dengan penerapan model *role playing*.

Desain penelitian PTK dengan penerapan model *role playing* terdapat beberapa tahapan yang perlu diperhatikan, antara lain yaitu:

1. Siklus I

a. Tahap Perencanaan

- 1) Menentukan materi yang akan diajarkan sesuai silabus dan kurikulum.
- 2) Merencanakan Pembelajaran sesuai dengan materi pembelajaran dengan model pembelajaran *role playing*.
- 3) Menyiapkan bahan dan alat-alat ataupun media yang digunakan dalam pembelajaran.
- 4) Mempersiapkan lembar

observasi untuk mengamati proses belajar peserta didik

- 5) Menyusun alat evaluasi untuk mengukur hasil belajar peserta didik selama tindakan penelitian diterapkan.

b. Tahap Pelaksanaan

Kegiatan dilakukan dalam tahap ini adalah melaksanakan pembelajaran dengan menggunakan model pembelajaran *role playing* sesuai dengan RPP.

c. Tahap Pengamatan

Pengamatan adalah kegiatan mengamati proses pelaksanaan tindakan. Artinya peristiwa yang terjadi selama pelaksanaan tindakan dilakukan wajib didokumentasikan oleh observer. Pada penelitian ini, kegiatan pengamatan dilakukan oleh dua orang observer

Teknik Pengumpulan Data

1. Data penelitian

Data penelitian ini berupa hasil pengamatan, observasi dan dokumentasi pada setiap tindakan perbaikan pembelajaran mata

pelajaran PKn dengan penerapan model *role playing* pada peserta didik kelas V SDN 04/II Jaya Setia. Data tersebut tentang hal-hal sebagai berikut:

- a. Pelaksanaan pembelajaran yang berhubungan dengan proses pembelajaran.
- b. Evaluasi pembelajaran PKn dengan menggunakan model *role playing* berupa proses maupun hasil
- c. Hasil tes peserta didik sesudah pelaksanaan tindakan pembelajaran Pkn dengan menggunakan model *role playing*.

2. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data penelitian yaitu observasi, tes hasil belajar dan dokumentasi.

a. Observasi

Observasi dilakukan untuk mengamati latar kelas tempat berlangsungnya pembelajaran, dengan berpedoman pada lembar observasi. Unsur-unsur

yang menjadi sasaran pengamatan dalam peroses pembelajaran ditandai dengan memberi ceklis pada kolom yang ada pada lembaran observasi

b. Tes

Trianto (2010:264) Tes dapat berupa pertanyaan, lembar kerja, atau sejenisnya yang dapat digunakan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, bakat, dan kemampuan dari subjek penelitian, tes ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. Tes digunakan untuk memperkuat data observasi yang terjadi dalam kelas, terutama pada butir penguasaan materi pembelajaran peserta didik.

c. Dokumentasi

Dokumentasi berupa foto-foto pada saat penelitian sebagai data visual untuk memperkuat data baik dari peneliti maupun dari peserta didik.

Indikator Keberhasilan

Keberhasilan dalam penerapan model *role playing* dalam meningkatkan proses dan hasil belajar peserta didik dapat dilihat dengan indikator sebagai berikut:

1. Persentase proses belajar peserta didik di akhir penelitian meningkat hingga mencapai 75% dari jumlah peserta didik yang ada di kelas tersebut.
2. Persentase ketuntasan hasil belajar peserta didik di akhir penelitian meningkat hingga mencapai 75% dari jumlah peserta didik yang ada di kelas dengan KKM ≥ 72 .

Teknik Analisis Data

Setelah data yang diperlukan terkumpul dengan menggunakan teknik pengumpulan data, maka kegiatan selanjutnya adalah menganalisis data. Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data deskriptif, kualitatif dan kuantitatif.

Tabel 3.1

Kategori Nilai Proses Mengajar Pendidik

No	Skor	Nilai	Skor
1	5	>80	Sangat baik
2	4	71-79	Baik
3	3	60-70	Cukup baik
4	2	50-59	Kurang baik
5	1	<40	Tidak baik

(Sumber: Arikunto, 2010:269)

Tabel 3.2

Kategori Nilai Proses Belajar Peserta didik

Skor	Nilai	Skor
4	>80	Sangat baik
3	71-79	Baik
2	60-70	Cukup
1	50-59	Perlu bimbingan

(Sumber: Arikunto, 2010:269)

Data kuantitatif adalah data yang berbentuk angka atau bilangan. Sesuai dengan bentuknya, data kuantitatif dapat diolah atau di analisis dengan menggunakan teknik perhitungan matematika atau

statistika. Salim(2017:65)

HASIL DAN PEMBAHASAN

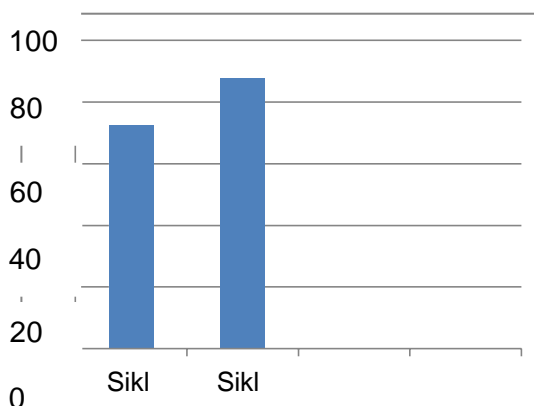
Model *role playing* adalah cara penguasaan materi oleh peserta didik dengan melibatkan peserta didik dalam suatu permainan yang memerankan peran tertentu melalui pengembangan imajinasi dan penghayatan peserta didik. Adapun langkah-langkah model *role playing* adalah sebagai berikut:

1. Pendidik menyiapkan skenario yang akan ditampilkan peserta didik.
2. Pendidik menunjuk beberapa peserta didik untuk mempelajari skenario dalam waktu beberapa hari sebelum pelaksanaan kegiatan belajar mengajar.
3. Pendidik membentuk kelompok peserta didik secara heterogen.
4. Pendidik memberikan penjelasan tentang kompetensi yang ingin dicapai.
5. Pendidik memanggil para peserta didik yang sudah ditunjuk untuk melakukan yang sudah dipersiapkan.
6. Pendidik menyuruh masing-masing peserta didik berada di kelompoknya sambil mengamati skenario yang sedang diperagakan.
7. Setelah selesai ditampilkan, masing-masing peserta didik diberikan LKS untuk membahas/memberi penilaian atas penampilan masing-masing kelompok.
8. Pendidik memberikan kesimpulan dari kegiatan *role playing* yang dilakukan bersama peserta didik.
9. Pendidik memberikan penilaian terhadap pencapaian kompetensi materi yang diperaankan.
10. Pendidik memberikan saran-saran perbaikan untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik ke arah yang lebih baik.

Penelitian tindakan kelas pada dasarnya bertujuan untuk memperbaiki proses pembelajaran yang kurang baik menjadi lebih efektif, juga peserta didik yang

kurang aktif menjadi lebih antusias. Hal ini sesuai dengan penjelasan Isjoni (2012:16) bahwa suatu model pembelajaran yang digunakan untuk mewujudkan kegiatan belajar mengajar yang berpusat pada peserta didik, terutama untuk mengatasi permasalahan yang ditemukan Pendidik dalam mengaktifkan peserta didik, yang tidak dapat bekerja sama dengan orang lain, peserta didik yang agresif dan tidak peduli pada yang lain. Hasil penelitian tindakan kelas ini menunjukkan adanya perbaikan pada proses pembelajaran yang dilaksanakan.

Diagram Hasil Observasi



Berdasarkan gambar 4.1 diatas

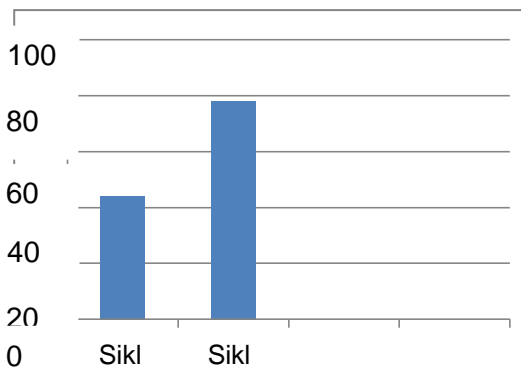
observasi proses belajar peserta didik pada siklus I menunjukkan bahwa peserta didik belum dapat berpartisipasi aktif dalam pembelajaran. Peserta didik cenderung pasif saat mengikuti kegiatan presentasi kelas, kemudian peserta didik belum dapat bekerja sama dengan baik dalam kelompok. Dalam pelaksanaan skenario peserta didik masih malu-malu, hal ini ditunjukkan dengan banyaknya peserta didik yang kurang memperhatikan. Dalam bermain peran peserta didik kurang percaya diri sehingga tidak menampilkan penampilan yang memuaskan.

Tahap siklus II proses belajar peserta didik mengalami peningkatan. Peserta didik sudah mulai aktif dari awal pembelajaran dan presentasi kelas. Pada siklus II Pendidik membantu mempelajari skenario dan mempersiapkan diri yang akan di pelajari menggunakan model *role playing*, sehingga membuat peserta didik lebih siap melakukan tugas dan bekerjasama

dengan kelompoknya. Peserta didik sudah mulai berani bertanya dan mengemukakan pendapatnya. Pendidik juga lebih mengawasi kerja kelompok, sehingga peserta didik jauh lebih bisa terkontrol dengan baik.

Adapun hasil belajar yang diperoleh dari siklus I hingga siklus II adalah sebagai berikut:

Diagram Hasil Belajar



Penggunaan model bermain peran dapat meningkatkan hasil belajar PKn peserta didik kelas V SDN 04/II Jaya Setia terbukti dengan hasil nilai berikut ini:

1. Hasil Belajar akhir siklus I menunjukkan bahwa masih ada 5 peserta didik (56%) yang nilainya belum mencapai KKM, dan yang

sudah mencapai KKM ada 4 peserta didik (44%).

2. Hasil Belajar akhir siklus II menunjukkan 2 peserta didik (22%) yang nilainya belum mencapai KKM, dan yang sudah mencapai KKM ada 7 peserta didik (78%).

KESIMPULAN

Penelitian tindakan kelas ini dilaksanakan dalam 2 siklus seperti yang terdapat pada lampiran I. Berdasarkan hasil pengamatan dan refleksi yang dilakukan pada setiap siklusnya dalam penelitian ini, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut:

1. Penerapan pembelajaran menggunakan model *role playing* dapat meningkatkan proses belajar PKn peserta didik di kelas V SDN 04/II Jaya Setia. Hal ini terlihat dari proses belajar peserta didik pada siklus I yaitu 72,5% dan siklus II 87,5%.
2. Penerapan pembelajaran menggunakan model *role playing* dapat meningkatkan hasil belajar

PKn peserta didik di kelas V SDN 04/II Jaya Setia. Hal ini terlihat dari hasil belajar peserta didik pada siklus I yaitu 44% dan siklus II 78%.

Trianto. 2010. *Pengantar Penelitian pendidikan Bagi pengembangan Profesi Pendidikan dan Tenaga Kependidikan*. Jakarta: Kencana.

DAFTAR PUSTAKA

Arikunto, Suharsimi. 2010. *Penelitian Tindakan untuk Pendidik, Kepala Sekolah dan Pengawas*. Aditya Media: Yogyakarta.

Isjoni. 2012. *Pembelajaran Kooperatif: Meningkatkan Kecerdasan Komunikasi Antar Peserta Didik*, Yogyakarta: Pustaka belajar

Erpon Ningrum. 2014. *Penelitian Tindakan Kelas*, Yogyakarta: Penerbit Hamzah

Muhibbin Syah. 2007. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung: Rosdakarya.

Salim dkk. 2015. *Penelitian Tindakan Kelas*. Medan: Perdana Publishing. Sudjana. 2005. *Metode dan Teknik Pembelajaran Partisipatif*. Bandung: PT Falah Production.